

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA ANAK KELOMPOK B TK WIDYA KUSUMA SURABAYA**

**RESTINA INNEZ PRADEWI**

Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

**Dr. Sri Setyowati, S.Pd.M.Pd**

Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

## **Abstrak**

Sosial emosional adalah wahana untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik, serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Salah satu strategi yang bisa membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional adalah bermain kucing dan tikus. Permasalahan pada hasil pembelajaran anak kelompok B TK Widya Kusuma adalah anak dalam waktu bermain masih pasif, kurang bersosialisasi dan berkembangnya permainan moderen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional melalui bermain kucing dan tikus pada anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya. Metode ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan sosial emosional anak sebesar 75% hal ini dikarenakan anak masih belum terbiasa bermain kucing dan tikus. Pada pelaksanaan siklus II kemampuan sosial emosional anak meningkat sebesar 85% hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan sosial emosional anak sangat baik, anak sudah terbiasa bermain kucing dan tikus tanpa dibimbing lagi oleh peneliti. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan bermain dan kucing dan tikus dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Peningkatan kemampuan sosial anak akan lebih tinggi jika sebelum menggunakan strategi bermain kucing dan tikus terlebih dahulu dibimbing oleh peneliti dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Kata kunci : sosial emosional, bermain kucing dan tikus

## **Abstract**

Emotional social is a place to guide the children in order to be able to control their emotional well and interact with their friends or adults. A strategy which can develop social emotional skill is by playing mouse and cat game. The problem of B group Widya Kusuma kindergarten is the children are still passive in playing the game, they are still lack of socialization, and they are still lack of information about modern game. The purpose of this research was to know the improvement of social emotional skill through cat and mouse game for the B group children of Widya Kusuma Surabaya. A classroom action reseach was a method sued in this research. The result shows that in the first cycle, children's social and emotional skill is 75%. It is because they are not accustomed to this game. In the second cycle, their social emotional skill is 85%. It shows a good improvement of their social emotional skill. The children are accustomed to play a cat and mouse game without researcher's guidance. Based on the result, it can be concluded that a cat and mouse game in the learning process can improve children's social emotional skill. This improvement will be higher if before the children play this game, the researcher guides them in playing this game in the learning process.

Keywords : social emotional skill a cat and mouse game

## PENDAHULUAN

Adanya kecenderungan pengembangan pembiasaan emosional yang berpusat pada guru dan kurang mengena pada anak juga dialami di TK Widya Kusuma yang berdampak pada penurunan hasil belajar dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Di samping itu pula metode pembelajaran yang klasikal, hanya bercakap-cakap dan tanya jawab, mengakibatkan pembentukan sosial emosional anak masih kurang, anak didalam kelas kurang bersosialisasi, kurang taat pada peraturan sekolah (anak bersikap semuanya sendiri). Untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru adalah melalui bermain kucing dan tikus.

Dari Landasan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil tindakan memecahkan permasalahan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan penelitian tindakan kelas “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Bermain Kucing Dan Tikus Pada Anak Kelompok B TK Widya Kusuma”.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. “Apakah bermain kucing dan tikus dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya ?”
2. “Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan permainan kucing dan tikus untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya ?”
3. “Bagaimana aktivitas anak dalam pembelajaran menggunakan permainan kucing dan tikus untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya ?”

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, tujuan penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penggunaan permainan kucing dan tikus dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya

2. Mendeskripsikan bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran permainan kucing dan tikus untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya
3. Mendeskripsikan bagaimana aktivitas anak dalam pembelajaran permainan kucing dan tikus untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya

## Batasan Masalah

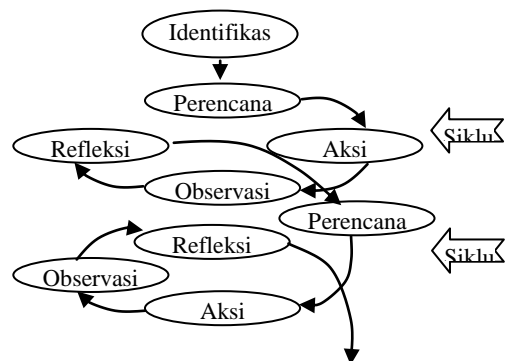
Agar penelitian ini tidak meluas maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK Widya Kusuma Surabaya.
2. Bermain kucing dan tikus adalah strategi yang digunakan untuk meningkatkan sosial emosional anak.

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian tindakan dari Hopkins (1993) yang berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya, yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan melakukan observasi mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melakukan tindakan dan seterusnya (dalam Sanjaya, 2009:54). PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan.



Gambar 1 Desain PTK Spiral Model Hopkins (dalam Sanjaya, 2009:54)

### Teknik Analisis Data

Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1 : 0 – 55 % = Kurang

2 : 56 – 65 % = Cukup

3 : 66 – 79 % = Baik

4 : 80 – 100% = Sangat Baik

Berdasarkan kriteria diatas penelitian ini dinyatakan berhasil jika nilai ketuntasan anak secara keseluruhan mencapai  $\geq 80\%$  (kriteria 4) dari 20 jumlah anak didik. Anak dinyatakan tuntas (T), apabila telah mendapat bintang 3 atau lebih jika mampu menguasai penilaian pada setiap aspek kemampuan yang berupa tiga indikator kemampuan social emosional yaitu : bersikap sportif dalam bermain, mengendalikan emosi yang wajar dan dapat mengikuti permainan.

Dari hasil akhir analisis data, kemudian disimpulkan sesuai hasil kenyataan di lapangan tentang meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui bermain kucing dan tikus kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya. Permainan kucing dan tikus mampu mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak karena permainan ini mampu mengajarkan anak untuk memberikan daya tarik / minat dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sehingga permainan kucing dan tikus mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Dalam menyusun data penelitian “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Bermain Kucing dan Tikus Pada Anak Kelompok B TK Widya Kusuma”, sekaligus sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di TK Widya Kusuma Surabaya, maka peneliti dan guru sebagai

teman sejawat melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setiap siklus pada penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus I pertemuan I ini dilaksanakan pada tanggal 3 September 2012 hari Senin dikelompok B TK Widya Kusuma Surabaya dengan tema lingkunganku. Anak yang mengikuti pembelajaran bermain kucing dan tikus ini berjumlah 20 anak. Siklus I pertemuan 2 ini dilaksanakan pada tanggal 6 September 2012 hari Kamis di kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya. Siklus II pertemuan 1 ini dilaksanakan pada tanggal 10 September 2012 hari Senin dikelompok B TK Widya Kusuma Surabaya dengan tema lingkunganku. Anak yang mengikuti pembelajaran bermain kucing dan tikus ini berjumlah 20 anak. Siklus II, pertemuan 2 ini dilaksanakan pada tanggal 13 September 2012 hari Kamis dikelompok B TK Widya Kusuma Surabaya dengan indikator yang ingin dicapai.

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

#### a) Kegiatan Awal

- (1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- (2) Guru menyiapkan tempat bermain di halaman sekolah
- (3) Guru bercakap-cakap sesuai tema yaitu berbicara dengan sopan kepada orang tua
- (4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana bermain kucing dan tikus

#### b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membagi anak menjadi dua kelompok yang terdiri dari 10 anak
- (2) Setelah terbagi menjadi dua kelompok tiap kelompok dibagi lagi menjadi tiga yaitu kelompok pagar, kucing dan tikus. Kemudian kedua kelompok yang diwakili salah seorang anak “suit” untuk menentukan kelompok mana yang bermain duluan, dan kelompok yang kalah mengamati

- (3) Guru memberikan contoh bermain kucing dan tikus dan memulai permainan dengan menghitung dari satu sampai tiga
  - (4) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain
- c) Istirahat
- (1) Anak-anak duduk melingkar untuk berdo'a sebelum makan dan minum kemudian berbaris rapi untuk cuci tangan kemudian masuk kelas
  - (2) Anak mempersiapkan bekal dari rumah untuk makan dan minum bersama
  - (3) Setelah selesai makan dan minum anak-anak di persilahkan untuk bermain di luar
- d) Kegiatan Akhir
- (1) Kegiatan ini guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bercerita atau mengungkapkan perasaannya saat bermain kucing dan tikus yang telah mereka mainkan
  - (2) Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
  - (3) Menyanyikan lagu "Keluargaku"
  - (4) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a mau pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak

**Tabel 1 Data Hasil Guru Siklus I  
Pertemuan 1**

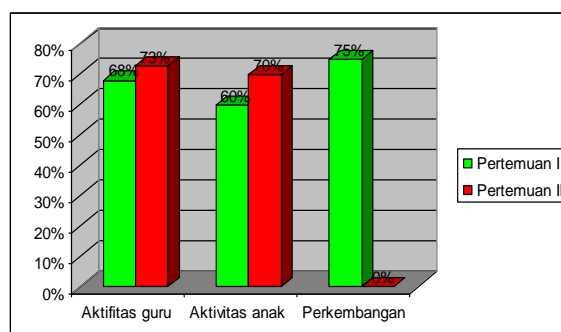
No	Kriteria / Jenis Aktivitas	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Menarik perhatian anak			√		3
2	Menyampaikan pendahuluan			√		3
3	Memberikan rangsangan kepada anak didik melalui pertanyaan-pertanyaan		√			2
4	Memberikan penjelasan tentang bermain kucing dan tikus		√			2
5	Memberikan contoh cara bermain kucing dan tikus			√		3
6	Mengamati aktifitas anak didik			√		3
7	Memberi semangat anak didik		√			2
8	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara berurutan			√		3
9	Merefleksikan hasil pembelajaran hari itu			√		3
10	Mengevaluasi hasil kerja anak			√		3
<b>Total</b>			6	21		27
<b>Persentase</b>			15%	53%		68%

**Tabel 2 Data Hasil Anak Siklus I  
Pertemuan 1**

No	Kriteria / Jenis Aktivitas	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Ketertarikan dalam pembelajaran			√		3
2	Mendengarkan penjelasan dari guru sebelum permainan dimulai		√			2
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru			√		3
4	Memahami penjelasan guru		√			2
5	Semangat pada proses pembelajaran			√		3
6	Partisipasi anak dalam bermain		√			2
7	Tidak cengeng			√		3
8	Keaktifan dalam bermain		√			2
9	Kerja sama dalam bermain			√		3
10	Mau berhenti bermain pada waktunya			√		3
	<b>Total</b>		8	18		24
	<b>Persentase</b>		20%	45%		60%

**Tabel 3 Data Hasil Guru Siklus I  
Pertemuan 2**

No	Kriteria / Jenis Aktivitas	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Menarik perhatian anak			√		3
2	Menyampaikan pendahuluan			√		2
3	Memberikan rangsangan kepada anak didik melalui pertanyaan-pertanyaan			√		3
4	Memberikan penjelasan tentang bermain kucing dan tikus		√			2
5	Memberikan contoh cara bermain kucing dan tikus			√		3
6	Mengamati aktivitas anak didik			√		2
7	Memberi semangat anak didik			√		3
8	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara berurutan			√		2
9	Merefleksikan hasil pembelajaran hari itu			√		3
10	Mengevaluasi hasil kerja anak			√		3
	<b>Total</b>		2	27		29
	<b>Persentase</b>		5%	68%		73%



**Grafik Perbandingan Aktivitas Guru, Anak Dan  
Tingkat Capaian Kemampuan Sosial Emosional**

**Tabel 4 Data Hasil Anak Siklus I  
Pertemuan 2**

No	Kriteria / Jenis Aktivitas	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Ketertarikan dalam pembelajaran			√		3
2	Mendengarkan penjelasan dari guru sebelum permainan dimulai			√		2
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru			√		3
4	Memahami penjelasan guru		√			2
5	Semangat pada proses pembelajaran			√		3
6	Partisipasi anak dalam bermain			√		2
7	Tidak cengeng			√		3
8	Keaktifan dalam bermain			√		2
9	Kerjasama dalam bermain		√			3
10	Mau berhenti bermain pada waktunya			√		3
	<b>Total</b>		4	24		28
	<b>Persentase</b>		10%	60%		70%

**Tabel 5 Data Hasil Kemampuan Sosial  
Emosional Siklus I**

No	Nama Anak	Indikator												Ket T/TT	
		Bersikap Sportif Dalam Bermain (SE.11)				Mengendalikan Emosi (SE.13)				Mengikuti Aturan Permainan (SE.17)					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	CN		√					√				√		TT	
2	DAW			√				√					√	T	
3	DAR			√				√				√		T	
4	EDC				√				√				√	T	
5	HP			√					√			√		T	
6	JN			√				√				√		T	
7	JP		√				√					√		TT	
8	LR				√			√					√	T	
9	ML			√					√				√	T	
10	MI			√					√				√	T	
11	NAR			√				√				√		T	
12	NA			√					√			√		T	
13	SKN				√				√				√	T	
14	SIR			√				√				√		T	
15	SWA		√					√			√			TT	
16	ASP		√				√				√			TT	
17	BPA				√			√					√	T	
18	SNH			√					√				√	T	
19	TPS		√					√			√			TT	
20	MAA			√				√				√		T	
	Total		10	33	16		6	33	24		6	27	32	T =15 TT= 5	
	Persen tase		13 %	41 %	20 %		8%	41 %	30 %		8%	34 %	40 %	75%	
	Total Persen tase		74 %				79 %				81 %				75%

Dari hasil penelitian siklus I dapat dilihat dari perbandingan antara rata-rata persentase capaian keberhasilan aktifitas guru dan anak serta perkembangan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma melalui bermain kucing dan tikus dalam gambaran grafik batang dibawah ini :

Hasil yang digambarkan pada grafik diatas menjelaskan bahwa tingkat keberhasilan pada setiap tindakan pengamatan yang meliputi aktifitas guru, anak dan tingkat capaian kemampuan sosial emosional masih berada dibawah kriteria yang diharapkan, yakni melampaui  $\geq 80\%$  dari 10 jumlah materi pengamatan untuk aktifitas guru,  $\geq 80\%$  dari jumlah aktifitas anak untuk lembar aktifitas anak dan  $\geq 80\%$  dari jumlah anak didik untuk tingkat capaian perkembangan sosial emosional. Hal ini

disebabkan guru masih belum optimal dalam memberikan rangsangan dan contoh bermain kucing dan tikus pada anak. Sehingga anak masih belum bersemangat, senang, tertarik dan belum terbiasa bermain kucing dan tikus. Selain itu kemampuan sosial emosional anak masih rendah, anak masih mogok, nagsis, belum berani, belum aktif dan kurang bersosialisasi saat bermain (pasif dan individual). Solusi untuk memperbaiki permasalahan pada siklus I maka dilakukan perencanaan perbaikan siklus II sebagai berikut :

- 1) Guru lebih memotivasi anak agar lebih semangat dan senang
- 2) Permainan atau bermain kucing dan tikus lebih dibuat menarik anak dengan berlomba dan menyiapkan properti agar anak merasa senang
- 3) Lebih memberikan pujian-pujian kepada anak dalam bermain

#### Pengamatan

Dalam tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan format yang dipersiapkan. Pengamatan ini dikerjakan bersama dengan observer Mustainah, SHI guru kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya. Dari pengamatan tersebut didapat hasil observasi sebagaimana yang terdapat pada tabel-tabel dibawah ini :

**Tabel 6 Data Hasil Guru Siklus 2  
Pertemuan 1**

No	Kriteria / Jenis Aktifitas	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Menarik perhatian anak				√	3
2	Menyampaikan pendahuluan			√		3
3	Memberikan rangsangan kepada anak didik melalui pertanyaan-pertanyaan			√		3
4	Memberi penjelasan tentang aturan bermain kucing dan tikus			√		3
5	Memberikan contoh cara bermain kucing dan tikus			√		3
6	Mengamati aktifitas anak didik			√		3
7	Memberi semangat anak didik			√		3
8	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara berurutan				√	4
9	Merefleksikan hasil pembelajaran hari itu			√		3
10	Mengevaluasi hasil kerja anak				√	4
<b>Total</b>				24	8	32
<b>Persentase</b>				60%	20%	80%

**Tabel 7 Data Hasil Anak Siklus 2  
Pertemuan 1**

No	Kriteria / Jenis Aktifitas	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Ketertarikan dalam pembelajaran				√	4
2	Mendengarkan penjelasan dari guru sebelum permainan dimulai			√		3
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru			√		3
4	Memahami penjelasan guru			√		3
5	Semangat pada proses pembelajaran			√		3
6	Partisipasi anak dalam bermain			√		3
7	Tidak cengeng			√		3
8	Keaktifan dalam bermain			√		3
9	Kerja sama dalam bermain				√	4
10	Mau berhenti bermain pada waktunya				√	4
<b>Total</b>				21	12	33
<b>Persentase</b>				53%	30%	83%

**Tabel 8 Data Hasil Guru Siklus 2  
Pertemuan 2**

No	Kriteria / Jenis Aktifitas	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Menarik perhatian anak				√	4
2	Menyampaikan pendahuluan			√		3
3	Memberikan rangsangan kepada anak didik melalui pertanyaan-pertanyaan			√		3
4	Memberi penjelasan tentang aturan bermain kucing dan tikus			√		3
5	Memberikan contoh cara bermain kucing dan tikus			√		3
6	Mengamati aktifitas anak didik				√	4
7	Memberi semangat anak didik			√		3
8	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara berurutan			√		3
9	Merefleksikan hasil pembelajaran hari itu				√	4
10	Mengevaluasi hasil kerja anak				√	4
<b>Total</b>				21	12	33
<b>Persentase</b>				53%	30%	83%



**Tabel 9 Data Hasil Anak Siklus 2  
Pertemuan 2**

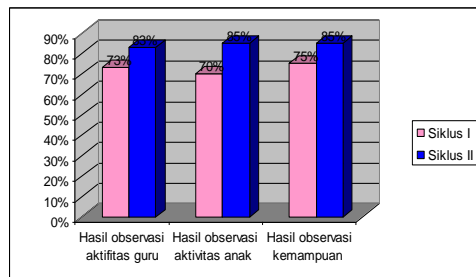
No	Kriteria / Jenis Aktivitas	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Ketertarikan dalam pembelajaran				√	4
2	Mendengarkan penjelasan dari guru sebelum permainan dimulai			√		3
3	Bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru			√		3
4	Memahami penjelasan guru			√		3
5	Semangat pada proses pembelajaran			√		3
6	Partisipasi anak dalam bermain				√	4
7	Tidak cengeng			√		3
8	Keaktifan dalam bermain			√		3
9	Kerja sama dalam bermain				√	4
10	Mau berhenti bermain pada waktunya				√	4
<b>Total</b>				18	16	34
<b>Persentase</b>				45%	40%	85%

**Tabel 10 Data Hasil Kemampuan Sosial Emosional Siklus 2**

No	Nama Anak	Indikator												Ket T/TT
		Bersifat Sportif Dalam Bermain (SE.11)				Mengendalikan Emosi (SE.13)				Mengikuti Aturan Permainan (SE.17)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	CN			√				√					√	T
2	DAW			√					√				√	T
3	DAR			√				√				√		T
4	EDC				√				√				√	T
5	HP			√				√					√	T
6	JN			√					√				√	T
7	JP			√	√		√					√		TT
8	LR				√			√				√		T
9	ML			√					√				√	T
10	MI			√				√				√		T
11	NAR			√				√				√		T
12	NA			√					√			√		T
13	SKN			√				√				√		T
14	SIR				√			√					√	T
15	SWA			√				√				√		T
16	ASP		√				√					√		TT
17	BPA			√				√				√		T
18	SNH				√				√				√	T
19	TPS			√				√			√			TT
20	MAA			√				√				√		T
	Total		2	42	20		6	36	24		2	33	32	T=17 TT=3
	Presentase		3%	53%	25%		15%	90%	60%		3%	41%	40%	85%
	Total Presentase			80%				83%				84%		85%

### Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan observasi maka hasil pendekatan persentase aktifitas guru siklus I adalah 73% dan siklus II 83%, perolehan persentase aktifitas anak siklus I adalah 70% meningkat pada siklus II 85%, perolehan persentase kemampuan sosial emosional siklus I adalah 75% meningkat di siklus II menjadi 85%. Maka dapat dilihat hasil penelitian pada grafik berikut ini :



Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Dan Siklus II

Sedangkan untuk tingkat capaian perkembangan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma dari siklus I dan II dapat dipresentasikan melalui analisis tabulasi dibawah ini :

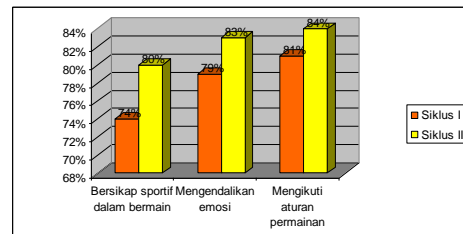
**Tabel 11 Perbandingan Tingkat Capaian Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus I dan II**

No	Siklus	Aspek yang diamati			Rata-rata siklus	Rata-rata ketuntasan
		Bersikap sportif dalam bermain	Mengendalikan emosi	Mengikuti aturan permainan		
1	I	74%	79%	81%	78%	75%
2	II	80%	83%	84%	82%	85%
	Peningkatan	6%	4%	3%	4%	10%

Dari analisis tabulasi 4.11 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata ketuntasan pada siklus I dan II sebesar 10%. Perbandingan tingkat capaian perkembangan kemampuan sosial emosional kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya dengan kriteria ideal dapat terlihat pada tabel 4.12 dibawah ini :

No	Siklus	Aspek yang diamati			Rata-rata siklus	Rata-rata ketuntasan
		Bersikap sportif dalam bermain	Mengendalikan emosi	Mengikuti aturan permainan		
1	Kriteria Ideal	80%	80%	80%	80%	80%
2	II	80%	83%	84%	82%	85%
	Keterangan	Melampaui	Melampaui	Melampaui	Melampaui	Melampaui

Peningkatan tingkat capaian kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya dapat lebih jelas terlihat pada grafik batang dibawah ini :



Grafik Rekapitulasi Perkembangan Sosial Emosional Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Montolalu, dkk (2005:14) bahwa melalui bermain pembentukan perilaku anak dapat terbentuk dengan tujuan supaya anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri, serta melatih anak untuk menanamkan budi pekerti yang baik, dapat selalu tertip dan patuh pada peraturan, dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan tidak baik, menanamkan kebiasaan disiplin, tanggung jawab, kepedulian, ramah dan suka bekerja sama.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori Parten (dalam Sujiono, 2009:144) bermain adalah sarana bersosialisasi yang dapat memberikan anak untuk mengekspresikan perasaannya, bereksplorasi, menemukan dan mengenal tentang dirinya sendiri dengan siapa dia hidup serta mengenal lingkungan tempat dimana dia hidup. Dengan demikian strategi bermain kucing dan tikus ini sangat sesuai dalam meningkatkan sosial emosional. Anak dapat menunjukkan ekspresi dan emosinya saat takut, marah, senang, dan kecewa. Anak juga dapat mengerti aturan bermain, mengerti jika melanggar aturan serta dapat memecahkan masalah sederhana, mengetahui akan hak dan kewajibannya serta dapat bersosialisasi, bekerja sama dengan orang lain.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan siklus I dan II mengenai bermain kucing dan tikus untuk meningkatkan sosial emosional pada anak kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya dapat disimpulkan bahwa dengan bermain kucing dan tikus dalam kegiatan pembelajaran ternyata dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, terlihat dalam peningkatan setiap siklusnya yang lebih baik. Untuk rata-rata tingkat capaian perkembangan kemampuan sosial emosional pada siklus I sebesar 78% dan meningkat pada siklus II sebesar 82%. Begitu pula untuk nilai ketuntasan mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 75% dan meningkat pada siklus II sebesar 85%.
2. Proses keterlaksanaan pembelajaran kemampuan sosial emosional dengan bermain kucing dan tikus juga mampu meningkatkan kualitas guru pada setiap siklusnya. Terlihat pada siklus I pertemuan 1 keberhasilan guru sebesar 68% dan meningkat pada pertemuan 2 sebesar 73%. Untuk siklus II pertemuan 1 keberhasilan guru sebesar 80% meningkat menjadi 83% pada pertemuan 2.
3. Untuk aktifitas anak dalam pembelajaran menggunakan permainan kucing dan tikus untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil observasi aktifitas anak pada siklus I pertemuan 1 sebesar 60% dan pertemuan 2 sebesar 70% dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1 sebesar 83% dan pertemuan 2 sebesar 85%.

### Saran

1. Hasil penelitian ini hendaknya dapat menjadi bahan refleksi bagi guru kelas dalam memperbaiki pembelajaran bahwa dengan bermain kucing dan tikus dapat dipakai sebagai salah satu cara

untuk mendidik perkembangan sosial emosional anak.

2. Guru hendaknya mampu bertindak sebagai motivator bagi anak dalam kegiatan pembelajaran terutama bagi anak yang pasif atau kurang bersosialisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. 2010. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. 1997. *Pedoman Guru Pengembangan Agama Islam Dan Perasaan/Emosi Untuk Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nuriyanti, Lusi. 2008. *Psikologi Anak*. Jakarta: PT. Indeks
- Panduan Penulisan Skripsi*. 2006. Surabaya. Unesa.
- Patmonodewo, Soemiarti. 1994. *Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Dekdikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. 2010. Jakarta: Kementrian Pendidikan.
- Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional*. Lembang.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana.
- Shapiro, L. 2003. *Mengajarkan Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sujiono, Y. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata, N. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suparno, Paul. 2003. *Teori Intelligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.

Tenjasaputra, M. 2001. *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

<http://grandmall10.wordpress.com/2011/05/21/Mengembangkan-keterampilan-gerak-dasar-lompat-dengan-permainan-tradisional>

<http://pemerhatipendidikangowa.blogspot.com/2010/07/perkembangan-emosional-anak-usia-dini.html>